

Trésor de glace

Un jeu de collecte étincelant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Lena & Günter Burkhardt
Illustration : Daniel Döbner
Rédaction : Antje Gleichmann
Durée du jeu : env. 15 minutes



Au cours d'une excursion sur la glace, les jeunes dragons Mira, Féo, Luna et Diego découvrent un trésor extraordinaire : une colonne glacée remplie de pierres étincelantes gelées. Ils aimeraient bien rapporter ce trésor dans leurs grottes. Malheureusement, la colonne glacée est trop lourde. Il n'y a qu'une solution : ils doivent la faire fondre. Mais ce n'est pas si simple de cracher du feu. Ils arrivent à souffler de l'air chaud, mais pas de flammes. Ils appellent alors leur papa à l'aide.

Et ça marche bien ! Le souffle enflammé du papa commence à faire fondre la colonne, et petit à petit, les pierres étincelantes dégringolent. Les jeunes dragons ramassent à toute vitesse les précieux trésors et les apportent dans leurs grottes. Avec un peu de chance, même papa dragon recevra quelques pierres précieuses !

Quel jeune dragon aura récupéré le plus grand nombre de pierres étincelantes dans sa grotte à la fin de la partie ?

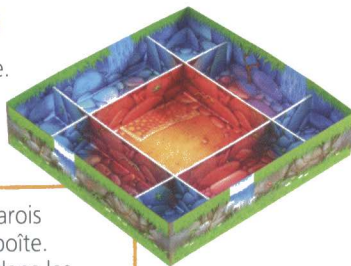
FRANÇAIS

Contenu du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Prenez les quatre parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la grille ainsi obtenue dans la partie inférieure de la boîte.



Conseil : à la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assemblées dans la partie inférieure de la boîte. Répartissez simplement l'ensemble du matériel de jeu dans les compartiments et posez dessus le plateau de jeu et la règle du jeu.

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Les bords ne servant plus, vous pouvez les jeter.

Préparation du jeu

N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte pour le montage.

Posez le **plateau de jeu** sur la grille dans la partie inférieure de la boîte.

Chacun choisit un **jeune dragon** et l'enfonce dans la fente de son coin du plateau de jeu. Si vous êtes moins de 4 joueurs, enfoncez quand même les jeunes dragons restants dans les fentes des coins restés libres.

Posez la **tuile « bloc de glace »** sur le marquage au milieu du plateau de jeu.



Si vous jouez à deux ou quatre, empilez **8 anneaux glacés** sur la tuile « bloc de glace » pour former une colonne glacée. Si vous jouez à trois, empilez les 9 anneaux glacés.

Préparez le **papa dragon** et les **tuiles « pierre étincelante »**.



Remplissez prudemment la colonne glacée de **pierres étincelantes**.

Conseil : pour éviter que des pierres tombent dans les trous du plateau de jeu, vous pouvez préalablement les couvrir de 3 tuiles « pierre étincelante » quelconques. Une fois le remplissage terminé, retirez les tuiles « pierre étincelante ».

Lorsque la colonne glacée est pleine, faites glisser les pierres étincelantes en trop dans les trous du plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Pose le papa dragon devant toi. Pendant cette manche, tu « craches du feu ». Une manche comprend :

1. Sélection des tuiles « pierre étincelante »
2. Retrait d'un anneau glacé
3. Distribution des pierres étincelantes

1. Sélection des tuiles « pierre étincelante »

Si vous jouez à trois ou quatre :

Ton voisin de gauche choisit en premier une tuile « pierre étincelante » parmi toutes les tuiles et la pose face visible devant lui. Les autres joueurs font de même les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu es le dernier à prendre une tuile « pierre étincelante ». Toutes les autres tuiles « pierre étincelante » restent à leur place.

Si vous jouez à deux :

L'autre joueur choisit en premier une tuile « pierre étincelante » et la pose face visible devant lui. Tu choisis ensuite la tienne et la pose face visible devant toi. Ensuite, l'autre joueur prend une seconde tuile « pierre étincelante », puis c'est à ton tour d'en prendre une seconde.

Remarque : observez attentivement la colonne glacée. Le joueur qui a le papa dragon devant lui fera « fondre » l'anneau glacé du dessus, c'est-à-dire qu'il le retirera avec précaution. Repérez quelles pierres il risque de faire tomber du trésor de glace et choisissez la tuile « pierre étincelante » de cette couleur.

2. Retrait d'un anneau glacé

Enlève maintenant l'anneau glacé du dessus avec précaution : des pierres étincelantes dégringolent.

Les règles de dragons suivantes s'appliquent :

- Tu peux te servir d'une ou deux mains pour retirer l'anneau glacé.
- Tes doigts ne doivent toucher que l'anneau glacé du dessus. Il est également permis de toucher quelques pierres étincelantes avec les doigts pendant le retrait.
- Les pierres étincelantes qui dépassent de l'anneau glacé du dessus peuvent être poussées sur la colonne givrée ou laissées tomber sur le plateau.



Tu peux essayer de jouer stratégiquement : retire l'anneau glacé tout doucement en faisant tomber le moins de pierres étincelantes choisies par tes adversaires. Lorsque tu retires l'anneau, tu dois impérativement respecter les règles ci-dessus.

Il arrive que des pierres étincelantes tombent dans les trous du plateau de jeu. Elles atterrissent dans la grande grotte du papa dragon.

L'anneau glacé est ensuite retiré du jeu.

3. Distribution des pierres étincelantes

C'est toi qui commences : observe la couleur de ta tuile « pierre étincelante ». Prends toutes les pierres étincelantes de cette couleur sur le plateau de jeu (dans la partie à deux, tu peux prendre toutes les pierres étincelantes de tes deux couleurs). Insère-les dans la grotte derrière ton jeune dragon. Si aucune pierre étincelante de ta couleur ne se trouve sur le plateau de jeu, tu repars malheureusement les mains vides pour cette manche. C'est ensuite aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, de ramasser leurs pierres étincelantes.

Toutes les pierres étincelantes qui se trouvent encore sur le plateau de jeu après la distribution sont glissées dans les trous de la grotte de papa dragon.

Donne le papa dragon au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Une nouvelle manche peut ensuite commencer.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que le dernier anneau glacé est retiré du plateau de jeu. Jouez la manche jusqu'à la fin, puis répartissez les pierres étincelantes qui **ne sont plus sur le « bloc de glace »** en fonction des tuiles « pierre étincelante » que vous avez choisies.

Maintenant, regardez qui a gagné. Pour cela, soulevez le plateau de jeu et comptez les pierres étincelantes qui se trouvent dans les grottes des jeunes dragons. Le joueur dont le jeune dragon a le plus de pierres étincelantes a gagné.

Si vous avez du mal à compter, formez une rangée les uns à côté des autres avec les pierres étincelantes que vous avez collectées. Le joueur dont la rangée est la plus longue a gagné.



Mais le vrai vainqueur reste le papa dragon : sans son souffle de feu, le trésor de glace serait resté inaccessible .

Variante pour jeunes joueurs

Au début de la partie, les tuiles « pierre étincelante » sont placées faces cachées. Chaque joueur prend une tuile « pierre étincelante » et la pose face visible devant lui. Cette tuile est ensuite valable pendant toute la durée de la partie. Les joueurs n'ont donc pas à choisir une tuile « pierre étincelante » avant chaque manche.

Variante pour joueurs masqués

Avant chaque manche, les joueurs prennent les uns après les autres une tuile « pierre étincelante » face cachée sans la regarder et laissent face cachée devant eux. Ainsi, les joueurs ne découvrent leur couleur qu'au moment de la distribution des pierres étincelantes à la fin de la manche.

Remarque pour enfants dragons moins adroits

Lors de la distribution des pierres étincelantes ou entre les différentes manches, si des pierres étincelantes tombent par mégarde de la colonne glacée sur le plateau de jeu, remplacez-les simplement dans la colonne glacée. Si tu glisses par mégarde une pierre étincelante d'un autre joueur dans un trou du plateau de jeu, tu lui donnes une de tes pierres étincelantes pour le dédommager.

Fonkelschat

Een spannend verzamelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteurs: Lena & Günter Burkhardt
Illustraties: Daniel Döbner
Redactie: Antje Gleichmann
Speelduur: ca. 15 minuten

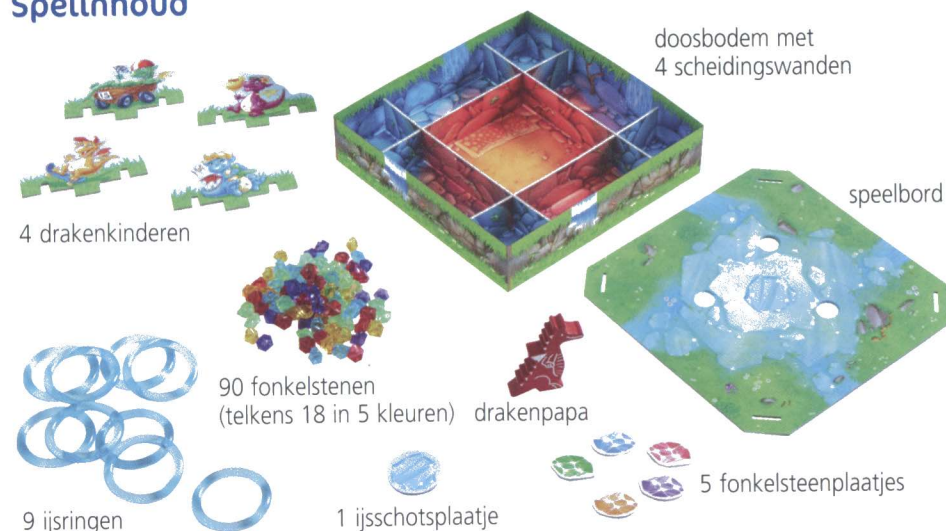


Bij een van hun stroomtochten ontdekken de drakenkinderen Mira, Feo, Luna en Diego een ongebruikelijke fonkelschat: een ijszuil met ingevroren fonkelstenen. Ze zouden deze schat maar wat graag meenemen naar hun hollen. Helaas is de ijszuil daarvoor veel te zwaar. Er is maar één oplossing: ze moeten de zuil laten smelten. Maar vuurspuwen is nog niet zo makkelijk. Ze blazen nog geen vuur uit, maar hooguit hete lucht. Gelukkig heeft het viertal een ander idee: ze halen hun papa erbij om te helpen.

En dat werkt inderdaad! Door papa's vuuradem begint de zuil te ontdooien en de ene na de andere fonkelsteen tolt omlaag. Snel verzamelen de drakenkinderen de kostbare schat en brengen die naar hun hollen. Met een beetje geluk zijn er zelfs voor papa draak nog een paar fonkelstenen over!

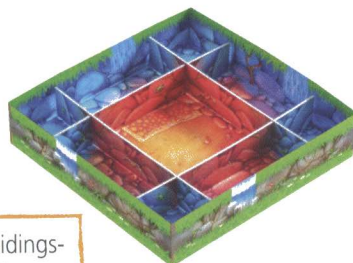
Welk drakenkind heeft aan het einde de meeste fonkelstenen in zijn hol verzameld?

Spelinhoud



Vóór het eerste spel

Leg de lege bodem van de doos in het midden van de tafel. Neem de vier scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het rooster dat zo ontstaat in de doosbodem.



Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken op de doosbodem laten staan. Verdeel dan alle onderdelen van het spel over de vakken en leg het speelbord en de spelregels er bovenop.

Maak alle kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het bord. De omlijstingen zijn niet meer nodig en kunnen worden weggegooid.

Vorbereiding van het spel

Laat je bij het opbouwen helpen door een volwassene als dat nodig is.

Leg het **speelbord** op het rooster in de doosbodem.

Leg het **ijschotsplaatje** op de markering in het midden van het speelbord.

Iedere speler moet nu een **drakenkind** kiezen en dit in de sleuf bij zijn speelbordhoek steken. Zijn er minder dan vier spelers, dan worden de overige drakenkinderen in de sleuven van de nog lege hoeken gestoken.

Spelen jullie met z'n tweeën of vieren, dan stapelen jullie 8 ijsringen om het ijschotsplaatje heen, op elkaar tot een ijszuil. Spelen jullie met z'n drieën, dan maken jullie van alle 9 ijsringen een stapel.

Vul de ijszuil voorzichtig met de **fonkelstenen**.

Tip: Om te voorkomen dat de stenen in de gaten in het speelbord vallen, kunnen jullie deze gaten eerst met 3 willekeurige fonkelsteenplaatjes afdekken. Na het vullen nemen jullie de fonkelsteenplaatjes weer weg.

Fonkelstenen die niet meer op de ijszuil passen, schuiven jullie gewoon in de gaten in het speelbord.

Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De moedigste speler begint. Zet de drakenpapa voor je neer. Jij mag in deze ronde "vuurspuwen". Een ronde bestaat uit:

1. **Fonkelsteenplaatje kiezen**
2. **Ijsring optillen**
3. **Fonkelstenen verdelen**

1. Fonkelsteenplaatje kiezen

Spelen jullie met z'n drieën of vieren, dan geldt:

Je linker buur kiest eerst een van de fonkelsteenplaatjes en legt het open voor zich neer. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Jij mag als laatste een fonkelsteenplaatje pakken. Alle overige fonkelsteenplaatjes blijven liggen.

Spelen jullie met z'n tweeën, dan geldt:

Je medespeler mag als eerste een fonkelsteenplaatje uitzoeken en legt dit open voor zich neer. Daarna mag je er zelf een kiezen en open voor je leggen. Vervolgens kiest je medespeler nog een fonkelsteenplaatje en daarna kies je zelf ook een tweede.

Opmerking: Bekijk de ijszuil goed. De speler met de drakenpapa zal de bovenste ijsring "tot smelten brengen", d.w.z. hij pakt hem er voorzichtig vanaf. Kies het fonkelsteenplaatje voor de kleur waarvan jullie denken dat in deze ronde zoveel mogelijk fonkelstenen van de ijszuil zullen vallen.

2. Ijsring optillen

Pak nu de bovenste ijsring van de stapel. Daardoor vallen fonkelstenen omlaag.

De volgende drakenregels gelden:

- Je mag voor de verwijdering van de ijsring één of beide handen gebruiken.
- Je vingers mogen alleen de bovenste ijsring aanraken. Het is ook toegestaan dat je vingers tijdens het wegpakken van de ring individuele fonkelstenen aanraken.
- Fonkelstenen die op de bovenste ijsring liggen, kun je terugkantelen naar de ijszuil of omlaag laten rollen.

Je mag proberen om tactisch te spelen: Pak de ijsring zodanig voorzichtig weg, dat er zo weinig mogelijk fonkelstenen voor je medespeler(s) omlaag vallen. Je moet daarbij echter in ieder geval de drakenregels opvolgen.

Soms vallen de fonkelstenen in de gaten in het speelbord. Deze landen in het grote hol van de drakenpapa.

De ijsring wordt daarna uit het spel genomen.



3. Fonkelstenen verdelen

Jij mag beginnen: Bekijk de kleur van je fonkelsteenplaatje. Neem alle fonkelstenen van deze kleur van het speelbord (bij het spel met z'n tweeën mag je alle fonkelstenen van jouw beide kleuren pakken). Stop ze in het hol achter jouw drakenkind. Liggen geen fonkelstenen in jouw kleur op het speelbord, dan sta je in deze ronde helaas met lege handen. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee om hun fonkelstenen te verzamelen.

Alle fonkelstenen die na de verdeling nog op het speelbord liggen, mag je in de gaten van het hol van de drakenpapa schuiven.

Geef de drakenpapa, met de richting van de klok mee, door aan de volgende speler. Nu begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra de laatste ijsring van het speelbord is genomen. Speel die ronde nog ten einde en verdeel de fonkelstenen die **niet meer op het ijsschotsplaatje** liggen aan de hand van de door jullie gekozen fonkelsteenplaatjes.

Bekijk nu wie gewonnen heeft. Til daarvoor het speelbord omhoog en tel de fonkelstenen in de hopen van de drakenkinderen. Het drakenkind resp. de speler met de meeste fonkelstenen wint.

Wanneer je nog moeite hebt met tellen, leggen jullie de verzamelde fonkelstenen in een rij naast elkaar. De speler met de langste rij wint.



De heimelijke winnaar is en blijft echter de drakenpapa, want alleen met zijn vuuradem kon de fonkelschat worden geborgen.

Variant voor jongere spelers

Aan het begin van het spel worden fonkelsteenplaatjes omgekeerd neergelegd. Elke speler mag een fonkelsteenplaatje pakken en legt dit open voor zich neer. Dit plaatje geldt dan voor de hele duur van het spel. Er hoeft dus niet vóór elke ronde een fonkelsteenplaatje te worden gekozen.

Variant voor geheime spelers

In elke ronde kiezen de spelers na elkaar in het geheim één van de omgekeerd neergelegde fonkelsteenplaatjes. Op die manier weten de spelers pas bij de verdeling van de fonkelstenen, wie welke kleur krijgt.

Aanwijzing voor onhandige drakenkinderen

Vallen bij het verdelen van de fonkelstenen of tussen de individuele ronden per ongeluk fonkelstenen vanaf de ijszuil op het speelbord, dan worden die gewoon op de ijszuil teruggelegd. Schuif je per ongeluk een fonkelsteen van een andere speler in een gat in het speelbord, dan geef je hem of haar een van je eigen fonkelstenen als troost.